

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Subagyo, A., Tri L. dan Arief S. (2015). "Pengenalan Rumus Bangun Ruang Matematika Berbasis Augmented Reality".no. ISBN: 978-602-1180-21-1
- [2] Soenarjo, H.(2014). "Perancangan Model 3D Holographic Reflection Dan Penerapannya Pada Karya Visual Motion Graphic".no.ISSN:2339-0107, vol.2
- [3] Santoso, A., Tri L. dan Arief S. (2015). "Aplikasi Android Sebagai Media Alternatif Promosi Produk Dan Training Di PT Djarum Berbasis Augmented Reality". no. ISSN: 2252-4983, vol. 6
- [4] Santi Aji, G.(2014). "Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Hewan Endemik di Indonesia Berbasis Android"
- [5] Binanto, Irawan, 2010. Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangan.Andi Yogyakarta
- [6] Sutopo, Ariesta Hadi. 2003. Multimedia Interaktif Dengan Flash. Graha Ilmu
- [7] Syahfitri Yunita. 2011, "Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer", *Jurnal SAINTIKOM*, Vol. 10, No. 3, hal 213-217.
- [8] Petterson, Sven-Goran (1989), Holography, Terjemahan : Panji Masyarakat, edisi 2, Fysik V. F., LTH, ISBN 970-628-298-3
- [9] Irnaningtyas. 2013. Biologi untuk SMA/MA Kelas X. Jakarta: Erlangga
- [10] Sulindawati, & Fathoni, M. 2010, Pengantar Analisa Perancangan "Sistem", *Jurnal SAINTIKOM*, Vol.9, No.2, hal.1-19.
- [11] Widodo, A. 2011., Implementasi Virtualisasi Perpustakaan 3D Berbasis Web Dengan Blender Game Engine, Perpustakaan 3D, Fakultas Teknik Universitas Indonsia, Jakarta.
- [12] Lindung, Y. D. (2012)., Implementasi Android Sdk Dalam Pembuatan Aplikasi Mobile "Kalkulator Mipa" Untuk Sekolah, Aplikasi Mobile, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta, Yogyakarta